



"C'est en lisant
qu'on devient
liseron" Queneau

**accueils
médiathèque**

**année scolaire
2014-2015**

**Les pages qui suivent présentent les animations par cycles,
proposées à la médiathèque
pour les enseignants des écoles de Thonon.**

**Elles ont été conçues autour de thématiques à la croisée
d'objectifs pédagogiques et ludo-littéraires.**

**Elles sont en premier lieu proposées pour favoriser le
"vouloir-lire" et le "savoir-lire" de tous les enfants.**

Cycle 3

Les types d'écrits

Jouer à reconnaître
une notice de montage,
une ordonnance,
un mode d'emploi,
le tout en se
promenant dans
les contes

p.28

Tu l'as vu ta collec'

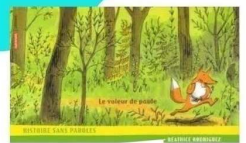
Pour faire
une collection
de "collections" et
aborder les classiques
documentaires
(PEMF etc...)

p.29

Les livres sans texte

On suit le fil
des images pour
retrouver l'histoire
et mettre chacun,
des mots dessus...

p.16



On joue avec les mots... Les expressions

Avec Alain Le Saux
les expressions figurées
deviennent littérales...
et drôles !

p.30



Des romans... historiques

Un voyage dans le
temps, de la
préhistoire à la 1ère
guerre mondiale,
tout ça en fiction...

p.31



Du numérique aux collections papier

Une initiation
aux contenus proposés
dans l'espace
numérique
et les relier aux
collections

p.32

Cuistots des mots!

Fabriquer
de la poésie
en jouant
avec les mots
au hasard de
recettes
loufoques !

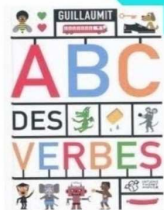
p.13



Abécédaire... des verbes

Des dizaines de
mots commençant
par A se cachent
dans l'Arbre,
saurons-nous
les retrouver ?

p.11



Calligraphie

Jouer avec
des idéogrammes
pour découvrir
signe par signe
un petit peu
de la calligraphie
chinoise

p.33



Comment on fait un CD ?

Pour appréhender
la chaîne du CD,
les acteurs, de la
mélodie au CD,
en passant par
le musicien
et l'auditeur...

p.34

Ecoute...c'est pas pareil !

Pour découvrir la
musique classique
à travers un orchestre,
écouter
chaque instrument et
retrouver sa place...

p.24



p.4

Cycle 3

Des BD de A à Z

De Asterix à Zig et Puce, une plongée de A à Z dans l'univers de la BD, des classiques aux nouveautés...

p.35

Manga !

Pour découvrir les spécificités du genre, ses codes, ses techniques et repérer les collections de la médiathèque

p.36

Gaspard et le phylactère

Pour comprendre les étapes de création d'une BD, depuis le synopsis, jusqu'à la mise en couleur...



p.37

Calligraphie

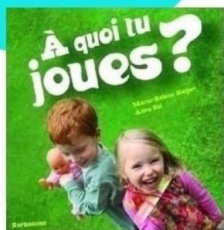
Jouer avec des idéogrammes pour découvrir signe par signe un petit peu de la calligraphie chinoise



A quoi tu joues ? Les filles et les garçons au delà du genre...

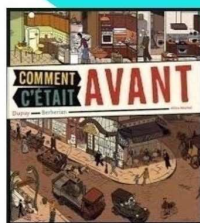
Pour déjouer les clichés, le rose pour les filles, le foot pour les garçons... et voir au delà !

p.22



Comment c'était avant ?

Sur une route, dans une gare, en vacances, les images sont différentes suivant que nous sommes en 1920, 1950 ou 2010... On joue avec les dates et les époques !



p.23

A toute vitesse !

La vitesse qu'est ce que c'est ? Et quel est le point commun entre une libellule et un requin ?



p.38

Squelettes... en tous genres !

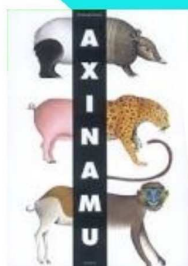
Quel est le point commun entre un humain, un serpent, une baleine et un oiseau ? Ils ont tous ... un squelette



p.20

Des auteurs : Pittau et Gervais c'est dingue !

C'est dingue ce qu'il y a à découvrir dans les livres de ce duo d'auteurs. Chaque enfant peut même créer des étranges animaux



p.25

Un auteur, Friot

Des histoires courtes mais fortes, des poèmes forts mais drôles, cet auteur a tout pour plaire...



p.39